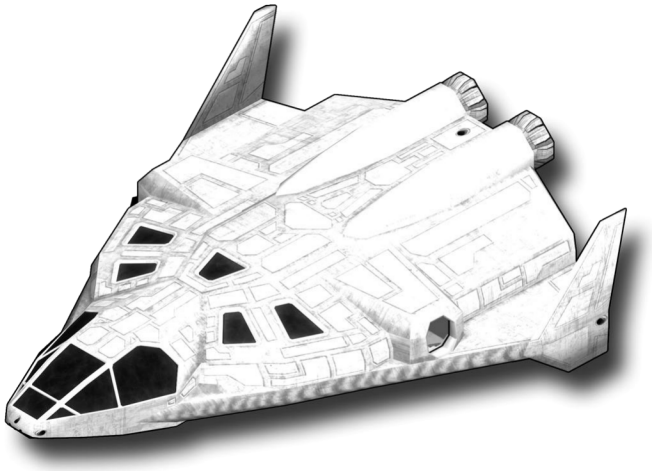
Scavenger SV-4



Руководство по игре
и эксплуатации

Поздравляем, новый владелец Starchaser II.

Здесь, на верфях Exeter, мы внимательно изучили, за что оригинальный Starchaser получил лучшие отзывы среди корпусов класса 25 метров, и аккуратно развили эти сильные стороны, чтобы создать достойного преемника вечной классики.

Мы уверены, что Starchaser II произведет революцию в классе 35 метров, как когда-то Starchaser заново определил ожидания покупателей от 25-метрового корпуса.

Универсальность - главный признак Starchaser II. Просторная рубка рассчитана на экипаж до семи человек, но с опциональной автоматической астрогацией, системой помощи при стыковке и нашей знаменитой интеграцией систем нагрузка на пилота достаточно мала для эффективных одиночных полетов.

Модульная планировка позволяет подготовить Starchaser II к удивительно широкому кругу задач: от прогулочного круизера и представительского VIP-транспорта до малого грузовика, шаттла поверхность-орбита, медицинского борта или жилого дома. Возможности почти безграничны.

Пакеты пассажирских мест позволяют перевозить до 26 человек на региональных рейсах; или установите дополнительные баки ER и системы жизнеобеспечения, чтобы уверенно уходить в дальние области.

Итог - корабль, который растет вместе с вашими операциями, подстраивается под ваши нужды и при этом выглядит на миллион кредитов.

Спасибо, что выбрали Starchaser II. При небольшом объеме регулярного обслуживания он прослужит вам десятилетия. Добро пожаловать в нашу растущую семью владельцев и операторов.

1: Дважды признан "Лучшим в классе" журналом SpaceLife

2: "Одиночный корабль месяца", Belter News

Содержание

Введение 1

Как играть 3

Карта корабля 5

Функции терминалов 6

Канал связи с ровером 9

Модули 13

Управление грузом 15

Исследования 17

Гараж ровера 22

Питание и тепло ровера 24

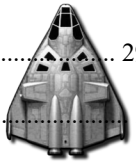
Завершение игры 25

Настройки игры 26

Полезные советы 29

Бесполезные советы 30

Титры 32



"Не паникуйте, пока не закончились дальность связи, delta-V и идеи."

Традиционная поговорка

Введение

Все начинается с того, что вы в одиночку находитесь на своем корабле, на орбите ранее не открытой инопланетной планеты.

На планете видны следы давно погибшей чужой цивилизации. Из продуваемой ветрами поверхности выступают руины древних заброшенных сооружений. Остатки машин лежат мертвыми - или спящими.

Планета слишком радиоактивна, чтобы вы могли сесть на нее или подойти ближе. Условия на поверхности убили бы вас за считанные секунды. К счастью, на борту есть дистанционно управляемый ровер-дрон, который можно отправить вниз для разведки. Враждебная радиационная среда создает сильные радиопомехи. С такого расстояния вы едва пробиваете сигнал связи сквозь бурю помех вокруг планеты, чтобы управлять ровером... и даже здесь получаете потенциально смертельную дозу радиации. Ясно одно: времени терять нельзя.

Ваш поверхностный ровер способен забирать образцы и возвращать их на корабль. Научная лаборатория на борту может анализировать эти образцы. Некоторые найденные объекты удастся приспособить для ровера - корабельный гараж ровера умеет это делать. Необходимое снаряжение у вас есть - по крайней мере, в теории.

У вас есть первый шанс добыть на этой планете чужие реликвии и невиданные технологические сокровища - или, возможно, просто погибнуть в попытке. Удачи.

Об игре

Scavenger SV-4 - игра с заметными чертами roguelike.

Подробности о вашем персонаже, история того, как вы оказались здесь, география планеты, чужие руины, технологии внутри них и темные тайны, которые вы можете найти, заново создаются при каждом новом запуске. Два прохождения не будут одинаковыми. Поэтому увидеть все за один заход невозможно, каким бы опытным вы ни были.

В Scavenger есть и постоянная смерть: некоторые попытки неизбежно закончатся трагедией. Вы можете сохранить игру и выйти в любой момент, чтобы продолжить позже, но система сохранений не предназначена для удобной загрузки прежнего состояния ради обхода несчастья.

Вы всегда можете попробовать снова - с новым исследователем и новой планетой. Таблица рекордов сохранит истории ваших прошлых попыток: щелкните по результату, чтобы увидеть эпилог этой партии.

Каждая новая игра происходит в новой вселенной, где события предыдущей никогда не случались. Каждая попытка - отдельное исследование того, что могло бы быть.

Предупреждение

Scavenger предназначена для взрослой аудитории. В игре есть грубая лексика и тревожное содержание. С одинокими исследователями вдали от дома иногда происходят ужасные вещи. Вы предупреждены.

Как играть

Вы свободно перемещаетесь по кораблю.

По умолчанию движение назначено на клавиши WASD, а обзор выполняется мышью, как обычно в FPS-играх.

Помните: на орбите вы находитесь в свободном падении и плаваете в невесомости. Используйте E и C, чтобы двигаться вверх и вниз. Сначала это немного сбивает с толку, но таков космический полет. Невесомость можно отключить в инструменте настройки.

Вы можете взаимодействовать с кнопками дверей и терминалами. По умолчанию объекты слегка подсвечиваются, когда курсор наведен на них в пределах досягаемости, а прицел в центре экрана меняется с красного X на зеленый +, показывая, что объект можно использовать. Эти подсказки также можно отключить в настройках.

По умолчанию левая кнопка мыши используется для действия, правая - чтобы прекратить использование.

Нажмите Escape, чтобы открыть игровое меню в любой момент. Оттуда можно сохранить игру и выйти или окончательно отказаться от текущей экспедиции. Пока меню открыто, игра поставлена на паузу.

Все эти команды можно переназначить, возможны и другие схемы управления. Для настройки используйте Config Tool или кнопку Options в главном меню; подробности см. на стр. 26.

Использование терминалов

На борту девять терминалов, по одному в каждой комнате. У каждого свой набор функций. Список их задач приведен на стр. 6.

Когда вы взаимодействуете с терминалом, на его экране появляется курсор. Двигайте его мышью и нажимайте кнопки. Некоторые терминалы также принимают ввод с клавиатуры. Закончив работу, нажмите правую кнопку мыши, чтобы выйти из терминала.

По умолчанию персонаж автоматически выравнивается прямо перед терминалом. Это удобно, но при желании отключается в настройках игры.

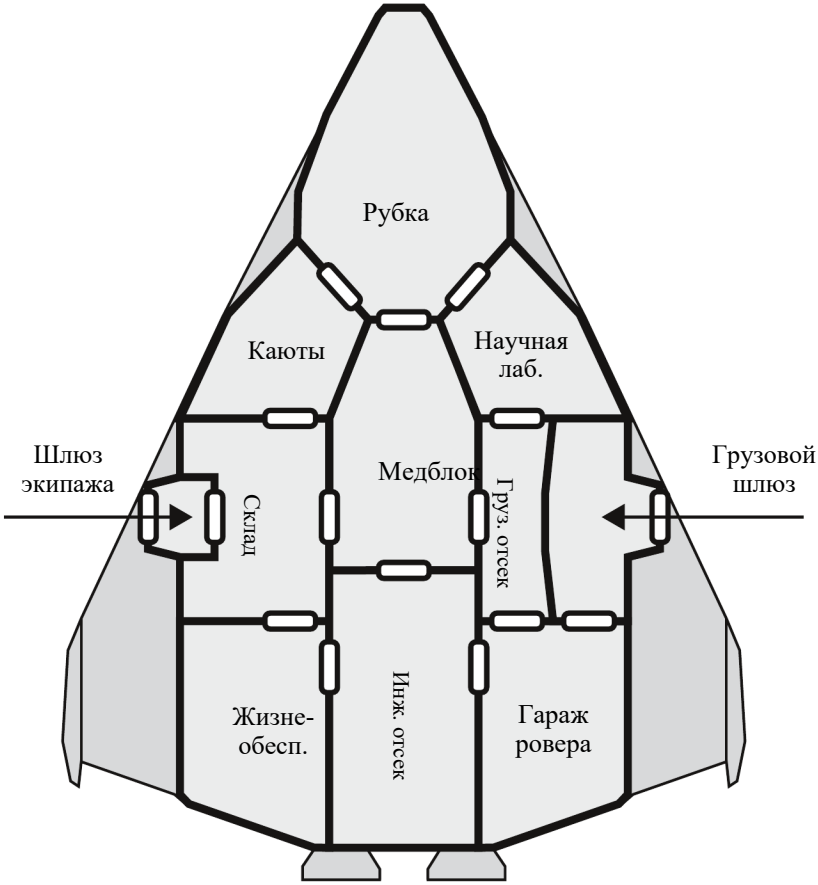
Пока вы используете терминал, обычное управление движением отключено или получает другие значения, как в случае канала связи с ровером. Чтобы покинуть терминал, нажмите правую кнопку мыши. Курсор исчезнет, и вы снова сможете свободно двигаться по кораблю.

Использование дверей

Двери намного проще терминалов. У них две кнопки: Open и Close. Кнопка, которую можно нажать сейчас, мягко подсвечена.

Двери также можно дистанционно переопределять через терминалы Engineering или Life Support.

Карта корабля



"Корпуса класса Starchaser обтекаемы для входа в атмосферу, и выглядят они, конечно, гладко. Но помните при посадке на полосу: если потеряете тягу, они планируют как хромированный погрузчик."

- Грейс Тэмисон

Функции терминалов

Терминал есть в каждой комнате, кроме шлюзов. Основные функции перечислены ниже.

Рубка: стр. 8

- Связь с ровером - Данные обзорной карты - Завершить экспедицию

Каюты:

- Личный журнал - Музыка - Развлекательное ПО

Научная лаборатория: стр. 17

- Исследование образцов - Отчеты по объектам

Склад:

- Просмотр грузовой емкости корабля - Надеть/снять EVA-скафандр

Медблок: стр. 7

- Диагностика - Снижение облучения - Лечение травм

Грузовой отсек: стр. 15

- Перемещение объектов между комнатами - Выброс объектов

Жизнеобеспечение:

- Управление воздушными клапанами - Заправка EVA-скафандра - Блокировка дверей

Инженерия:

- Перезапуск отказавших терминалов - Состояние корабля

- Дисплеи подсистем корабля - Блокировка дверей

Гараж ровера: стр. 22

- Установка предметов на ровер - Технический анализ ровера

- Данные исследований - Попытка ремонта объектов

Медблок

Медицинский отсек в центре корабля стоит посещать часто. Хотя вы отключили невыносимый вой тревоги радиации, каждую минуту на орбите вы все равно невидимо облучаетесь. Автодок не может это вылечить, но способен снизить последствия. Частые процедуры значительно эффективнее редких.

Автодок

Это дорогое устройство в центре медблока может на время привести вас в порядок. Автодок автоматически открывается при приближении - функция рассчитана на крайние случаи. Взаимодействуйте с медицинским терминалом, и створки закроются вокруг вас. При этом вы сможете продолжать работу через внутренние органы управления автодока.

Активируйте автодок: он проведет диагностическое сканирование и покажет диагноз. Вы можете принять или отклонить предложенный курс лечения. Если отказаться, створки откроются - нажмите правую кнопку, выйдите из терминала и уходите. Если согласиться, автодок выполнит процедуры и покажет обновленное сканирование с результатами.

Следить за сканами - лучший способ понять, сколько радиационного урона вы уже получили. Это может повлиять на решение, когда пора заканчивать экспедицию.

Рубка

Из рубки открывается впечатляющий вид через широкие окна, устойчивые к микрометеоритам. Большинство панелей управления переведено на автопилот и недоступно для взаимодействия.

В центре находятся кресло пилота и терминал рубки. У этого терминала несколько функций.

Исследование планеты

Чтобы управлять ровером-дроном и начать работу, установите канал связи. Это активирует Rover Uplink - интерфейс, подробно описанный на следующих страницах.

Просмотр данных обзора

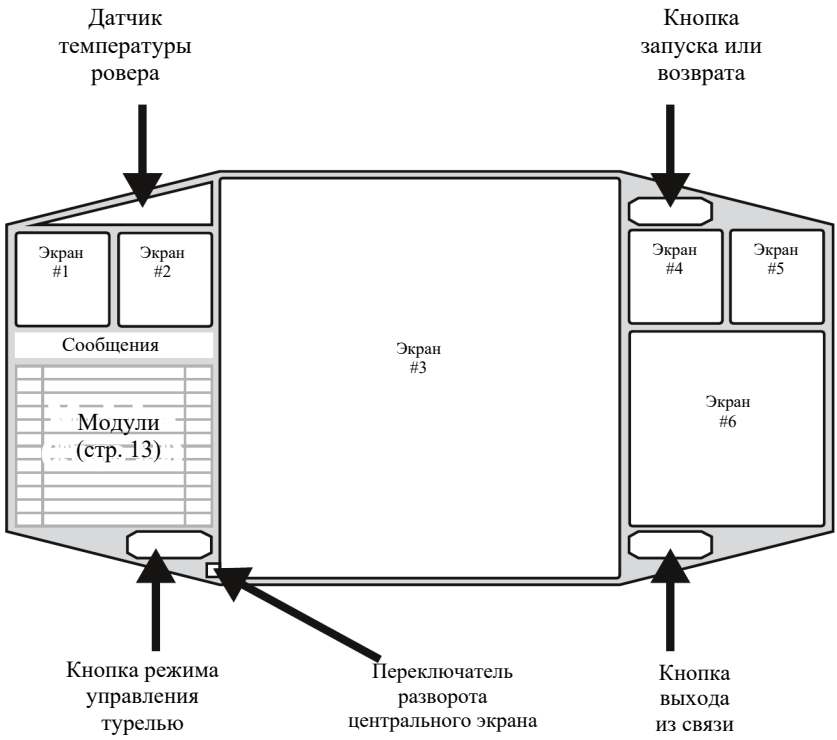
Открывает крупный вид уже посещенной поверхности планеты. Если ровер находится на планете, он будет отмечен точкой. Разведка расширяет карту. Некоторые найденные объекты могут передавать на нее дополнительные данные. Перетаскивайте карту курсором, чтобы сдвигать ее. Масштаб меняется колесом мыши или клавишами C и E.

Завершить экспедицию

Осторожность - лучшая часть доблести. Если не уйти вовремя, вы умрете здесь. Когда будете готовы, используйте эту функцию, чтобы рассчитать траекторию и приказать автопилоту вести вас домой. Это завершает текущую игру и показывает счет и эпилог этого прохождения.

Канал связи с ровером

Экран Rover Uplink сложен, но очень мощен.



Ровер-дрон модульный и настраиваемый. У него двенадцать слотов модулей и шесть дисплеев, что позволяет собирать множество конфигураций.

Дисплеи (6 шт.)

Эти многофункциональные экраны показывают вывод модулей. Большинство модулей способны выдавать полезные данные, если назначить им экран. Сделать это можно несколькими способами: щелкнуть модуль, затем экран; щелкнуть кнопку дисплея справа от названия модуля, затем экран; перетащить модуль на экран; или перетащить экран на модуль.

Если перетащить один экран на другой, содержимое этих двух дисплеев поменяется местами.

Один модуль не может быть назначен на несколько экранов одновременно. Один экран не может одновременно обслуживать несколько модулей.

Экраны, не назначенные ни одному модулю, показывают цветовые полосы.

Область сообщений

Когда ровер обнаруживает рядом объект, здесь появляется сообщение. Если объект в пределах досягаемости и ровер способен его взять, появляется кнопка Pick Up. Если выбран неустановленный предмет в ровере, появляется кнопка Drop Item.

Кнопка запуска / возврата

Пока ровер на борту, здесь находится кнопка Launch, отправляющая его на планету. На поверхности, если над ровером свободно, появляется кнопка Recall для возвращения на корабль.

Вождение ровера

Когда вы находитесь на экране связи с ровером, вместо обычного перемещения персонажа работают команды движения ровера. По умолчанию это также WASD, но их можно изменить в Config Tool. W и S двигают ровер вперед и назад, A и D поворачивают корпус влево и вправо. При движении назад управление поворотом инвертируется.

Управление турелью

Если нажать кнопку Turret, курсор мыши исчезнет, а мышь начнет наводить турель ровера, позволяя осматриваться. В этом режиме левая кнопка мыши стреляет из установленного на ровере доступного оружия.

Ровер управляется как танк: можно смотреть в одну сторону, а ехать в другую. Это полезно, но сначала может сбивать с толку. Нажмите правый Shift, чтобы в любой момент центрировать турель.

Правая кнопка мыши выходит из режима управления турелью. Курсор снова появится. Второе нажатие правой кнопки прекратит использование терминала и вернет вас к перемещению по кораблю.

Развернуть центральный экран

Если этот переключатель включен, Display Screen #3 временно разворачивается на весь терминал, когда активен режим управления турелью.

Датчик температуры ровера

Он показывает внутреннюю температуру ровера. Некоторые модули выделяют тепло. Некоторые помогают отводить тепло. Если ровер перегрет до красной зоны, модули могут получить повреждения. При более высоких температурах возможна гибель ровера. Учтите: вход в атмосферу создает огромное количество тепла. Если ровер уже был горячим, запуск может уничтожить его.

Кнопка выхода из канала связи

Эта кнопка закрывает канал связи с ровером и возвращает терминал рубки в меню. Канал, конечно, можно установить снова в любой момент, пока ровер еще работоспособен. Это полезно, если вы хотите просмотреть данные обзорной карты или готовы завершать экспедицию.

О помехах связи

Канал ровера зависит от радиосвязи между кораблем и дроном. Излучение планеты очень сильное. Чем дальше ровер от корабля, тем заметнее падает уровень сигнала. Канал в первую очередь пропускает телеметрию и команды, поэтому управление ровером не должно пострадать.

Но видеопотоки требуют большой полосы, а оборудование ограничено; обычно именно они пропадают первыми. Ожидайте значительные видеопомехи, пока ровер находится на поверхности.

Модули

Без модулей ровер слеп, глух и не способен взаимодействовать с окружающей средой. По умолчанию на нем установлены камера, микрофон, манипуляторы и несколько других полезных устройств. Начальную комплектацию можно изменить в настройках игры.

Область модулей показывает двенадцать слотов ровера. Установленный модуль выглядит примерно так:

Слева - выключатель питания. Щелкните его, чтобы включить или отключить питание. Черный - выключено. Зеленый - включено и полностью запитано. Желтый и красный означают, что модуль включен, но требует больше энергии, чем ровер может дать: попробуйте отключить другие модули или найти способ получить больше общей мощности.

Красный X означает, что этот модуль не относится к устройствам, которые можно включать.

В центре показано имя модуля. Фон показывает уровень повреждений: зеленый - норма. Повреждение идет от желтого к мерцающему красному. Текст названия тоже может глючить при повреждении.

Занятые модули показывают белую полосу, сжимающуюся к центру, пока они становятся готовы.

Справа - кнопка управления экраном. Она показывает, на каком дисплее сейчас выводится этот модуль, если он назначен. Нажмите ее, затем щелкните экран, чтобы назначить модуль.

Красные X здесь означают, что модуль не выдает изображение и не может быть назначен на экран.

Модули: перевозимые и установленные

Чтобы использовать модуль, его нужно установить на ровер. Ровер не умеет устанавливать модули на себя в поле. Установка выполняется только в корабельном гараже ровера.

Установленные модули жестко закреплены на ровере. Их нельзя сбросить в поле; снять их можно только в гараже.

На экране Rover Uplink установленные модули имеют кнопки питания и дисплея и показаны ярко. Модули, которые не установлены, лежат в грузовом отсеке ровера, не имеют боковых кнопок и отображаются тусклее.

Установленные или перевозимые, все модули занимают одни и те же 12 слотов. Чем больше установлено на ровере, тем меньше он может взять с собой.

Модули на борту корабля

Корабль может перевозить модули. Устанавливать их на корабль нельзя: он не питает и не использует их, а только хранит. Корабль несет 28 предметов сверх 12 слотов ровера и может исследовать любые модули в Science Lab или пытаться ремонтировать их в Rover Garage.

Примечание: в этом руководстве слова объект, образец, предмет и модуль взаимозаменяемы в разных контекстах. Объект является исследовательским образцом и одновременно модулем ровера.

Управление грузом

Терминал грузового отсека используется для перемещения объектов. Он показывает содержимое корабельных стоек в Science Lab, Cargo Bay, Rover Garage и Storage. Если ровер присутствует, его содержимое также будет в списке.

Объекты можно перемещать несколькими способами. Перетащите модуль в пустой слот, чтобы переместить его туда. Щелкните модуль, затем пустой слот - результат тот же. Перетаскивание модуля на крупную метку вверху списка или рядом со списком, но не на конкретный слот, попытается поместить его в первый свободный слот этого списка. Перетаскивание модуля на другой модуль меняет их местами.

Груз и установленные модули

Грузовая система не может снимать модуль, поэтому установленные на ровер модули нельзя перемещать. Чтобы показать это, они затемнены и имеют более яркий ромбовый слой; неустановленные модули выглядят обычно. На экране Rover Uplink наоборот: неустановленные модули нельзя использовать, поэтому они тусклые, а установленные выглядят нормально. В обоих случаях это показывает, что доступно в данном контексте.

Чтобы переместить установленный модуль, сначала заведите ровер в гараж и снимите модуль.

Выброс предметов

Кнопка Discard Item выбрасывает ненужные объекты в космос. Все выброшенные объекты потеряны навсегда.

Автоматический грузовой манипулятор

Весь груз автоматически помещается в стандартные защитные контейнеры для образцов, с экранами на передней стороне, показывающими содержимое.

Корабль оснащен автоматической системой обработки грузов. Сеть туннелей проходит вдоль пола, а возле каждой стойки есть люки для выдвижного манипулятора-погрузчика. Все запрошенные перемещения ставятся в очередь и быстро выполняются. Если вы действуете быстро или задаете много операций, можно увидеть, как погрузчик догоняет накопившиеся задачи.

Все терминалы буферизуют ваши запросы, если грузовая система еще не успела их выполнить, поэтому ждать окончания обычно не нужно. Однако ровер не позволит перемещать или запускать себя, пока грузовые операции требуют его участия.

Перемещение ровера внутри корабля

Кран ровера может перемещать дрон между Cargo Airlock и Rover Garage. Кнопки для этого появляются как на терминале Cargo Bay, так и на терминале Garage, если ровер на борту и свободен для перемещения. Кроме того, ровер можно запустить или отозвать через любой из этих терминалов, а также из рубки.

"Мало кто знает, что автоматические грузовые системы бывают любых размеров. Я служил на балкере, и когда впервые увидел, как вилы кидают стометровые контейнеры... это было бы величественно, если бы не было так страшно."

- Вандер Кресон

Исследования

На корабле есть Science Lab с автоматической исследовательской станцией и продвинутой экспертной системой, способной самостоятельно проводить эксперименты и классификацию.

При достаточном времени станция определит почти любой образец и выдаст подробный отчет об этом объекте.

Лаборатория может работать сразу над четырьмя проектами, но четыре параллельных проекта идут лишь с четвертью скорости одного проекта. Если у вас срочный образец, временно отключите остальные.

Все образцы сначала получают случайный уникальный ID. Такая метка, например "NK10", "CVB3" или "I-58", сама по себе ничего не означает и нужна только для различения образцов. Предмет, о котором пока ничего не известно, будет показан как эта метка и восемь вопросительных знаков, например "NK10 ????????". Это полная неизвестность.

Не все образцы требуют одинакового объема анализа. Более сложные, развитые или загадочные образцы могут занять значительно больше времени. Некоторые лучше подходят для изучения и идут быстрее. Поврежденные образцы исследуются медленнее целых.

Исследование всегда автоматически проходит три фазы и завершается в конце третьей, независимо от сложности.

Фаза первая:

После завершения первой фазы объект будет отнесен к категории. Предмет известной категории показывается с названием категории в двойных вопросительных знаках, например "NK10 ??Optical??", "??Electrical?? CVB3" или "I-58 ??Mechanical??".

Эта начальная категория достаточно общая, но уже может подсказать тип анализируемого образца. Это поможет решить, какие образцы стоит изучать дальше.

Если выбрать образец в лаборатории на этом уровне исследования, будет показан краткий отчет с первыми выводами и гипотезами системы.

Фаза вторая:

Вторая стадия раскрывает более точную подкатегорию. Теперь объект показывается с названием подкатегории в одиночных вопросительных знаках: "NK10 ?Camera?", "?Power Storage? CVB3" или "I-58 ?Propulsion?".

Подкатегория дает существенно больше информации о предмете и его вероятной функции. Отчет при выборе объекта будет подробнее и может содержать обновленные теории.

Каждая следующая фаза занимает заметно больше времени предыдущей. Вторая медленнее первой, а третья - самая медленная.

Фаза третья:

Третья стадия обычно окончательно идентифицирует объект. Теперь он будет показан без вопросительных знаков, например "NK10 Telescopic Cam", "Storage Battery CVB3" или "I-58 Augmented Drive".

Выбор объекта на терминале лаборатории позволит просмотреть полный отчет о его характеристиках и подробно прочитать выводы исследовательского компьютера. Кроме того, образец этого уровня исследования, если назначить его на экран ровера, будет переведен в понятный человеку формат: устройство и его вывод уже достаточно понятны.

Полностью исследованные объекты немного эффективнее интегрируются с ровером и используются им.

Польза исследований

Эффект исследований выходит за пределы конкретного объекта. Знание накапливается. Прорыв в конце каждой из трех стадий дает сведения не только о данном образце, но и о каждом другом объекте того же точного типа, в меньшей степени - о предметах той же узкой подкатегории, и немного - о предметах той же широкой категории.

Прирост знания пропорционален исследовательской сложности изучаемого объекта.

Это означает, что по мере игры прежние исследования помогут вам находить на планете объекты, о которых вы уже что-то знаете. Такие объекты будут частично предварительно опознаны.

Этим можно управлять стратегически, выбирая категории для исследований. Если вас интересуют устройства "??Optical??" и вы изучаете каждое найденное, вскоре вы сможете отличать такие устройства на планете при сборе образцов ровером и решать, что брать обратно вместо полностью неизвестных "????????". Так появляется возможность исследовать еще больше оптических устройств и продолжать специализацию.

Знание также влияет на шансы успешно починить поврежденный чужой объект в Rover Garage. Чтобы повысить шансы, исследуйте больше объектов этой категории. Лучше - той же подкатегории. Идеально - того же точного типа.

Без исследований

Исследования полностью необязательны. Rover Garage может адаптировать модуль для установки, даже если он никогда не изучался. Вы можете определить функцию объекта методом проб и ошибок без Science Lab. Если назначить не исследованный объект на дисплей, результат не будет переведен в человеческие термины, но непонятный чужой вывод все равно может дать подсказки. Такой подход способен сэкономить много времени, но несет собственные риски.

Исследования в финале

Когда вы завершаете экспедицию, вы получаете очки за объем полевых исследований, выполненных за время игры.

Даже если вы вообще ничего не исследовали, любые сокровища, привезенные домой, все равно будут проданы за полную стоимость. Предполагается, что за долгий путь домой у вас будет время определить ценность вещей, ради которых вы рисковали жизнью. Очки исследований - бонус, но вам не нужно оставаться на орбите только ради завершения анализа, если только вас не заставляет собственное любопытство. Самый ценный объект будет особо упомянут в эпилоге.

Исследования и новая попытка

В начале новой игры вы снова ничего не знаете о тайнах планеты внизу. Исследовательские знания не переносятся между играми. На деле даже некоторые ваши наблюдения как игрока могут перестать быть верными.

"Я ходил на музейную экскурсию и видел эти так называемые чужие артефакты. Если ученые правы и это не мистификация, почему мы больше ничего не нашли? Ни одного доказательства? Думаю, нас всех провели. Это Пилтдаунский человек, только снова."

- анонимный пост на форуме

Гараж ровера

Терминал Rover Garage используется для установки модулей на ровер-дрон, просмотра технического анализа ровера, просмотра данных объектов и попыток ремонта поврежденных предметов.

Если ровер находится в гараже, слева будет показан его инвентарь модулей, а также кнопки отправки ровера в Cargo Bay или запуска на планету. Установленные предметы отображаются ярко, неустановленные - тускло.

Если ровера нет в гараже, показывается его статус, например "On Planet", "Landing" и т.п. Если его можно вернуть на корабль, появится кнопка Recall.

Инвентарь гаража всегда показывается справа.

Установка модулей

Если ровер присутствует в гараже, снизу по центру появляются кнопки Install / Uninstall. Их можно использовать несколькими способами: щелкнуть кнопку, затем модули; или перетащить модули на кнопки.

Перемещение модуля с ровера в гараж также снимет его при необходимости. Перемещение модуля из гаража на ровер предложит выбрать, устанавливать ли его сразу.

Ровер будет передвинут в рабочую нишу, и запрошенные изменения будут выполнены. Это также может изменить внешний вид ровера.

Ремонт модулей

Модули могут быть повреждены в разной степени или полностью уничтожены. Уничтоженные исчезают из списков, но поврежденные иногда можно починить.

На терминале гаража возле нижнего правого угла есть кнопка Repair Item. Ей можно пользоваться несколькими способами: щелкнуть ее, затем модуль; выбрать модуль, затем щелкнуть кнопку; или перетащить модуль на кнопку.

Появится диалог подтверждения. Будут рассчитаны шансы успеха, отказа и катастрофического отказа. Отказ может дополнительно повредить предмет, а катастрофический отказ означает полное уничтожение.

Человеческие устройства хорошо понятны гаражу ровера и всегда успешно ремонтируются.

Ремонт чужих объектов гораздо сложнее. Если модуль не полностью исследован, успех невозможен. Полное исследование не гарантирует успеха: шансы повышаются количеством других похожих модулей, которые вы также исследовали. Лучше всего помогают объекты того же типа, хорошо - той же подкатегории, но даже объекты только той же базовой категории повышают шансы.

Степень повреждения и сложность ремонтируемого модуля уменьшают вероятность успеха.

Ремонт возможен только в слотах гаража. Если попытаться чинить модуль, который сейчас на ровере, он будет автоматически перемещен в гараж.

Технический анализ ровера

Когда ровер находится в гараже, в центральной области показывается отчет о его характеристиках. Как лист персонажа, он оценивает эффективность текущей сборки. Решая, чем оснащать ровер, нужно учитывать не только число доступных слотов, но и питание с теплом.

Управление питанием ровера

Сам по себе ровер вырабатывает небольшое количество вспомогательной энергии. Этого может хватить для модулей с низким потреблением, но вы наверняка найдете и более требовательные. Некоторые модули производят энергию. Некоторые работают как батареи, запасая избыток до дефицита.

Если модулю не хватает питания, кнопка питания слева от названия становится желтой, затем красной.

Без контроллера питания дефицит делится поровну между всеми модулями. С контроллером приоритет идет сверху вниз по списку; расставьте модули в нужном порядке, самые важные наверху.

Тепловой режим ровера

Некоторые модули выделяют тепло при работе, другие действуют как радиаторы и помогают его отводить. Помните: вход в атмосферу создает много тепла. Если ровер уже перегрет, запуск может уничтожить его. В аварии может помочь отключение модулей.

Завершение игры

Так или иначе, каждый забег закончится. Но если вы хотите хоть какой-то шанс на счастливый финал, вы должны сами выбрать завершение экспедиции. Нажмите кнопку End Expedition на терминале рубки. Подтвердите курс, и корабль попытается доставить вас домой, тем самым завершая игру.

После этого вы получите страницу эпилога, где будут подведены итоги приключения и рассказано, чем закончилась история. После эпилога продолжить игру нельзя: у каждого исследователя только один шанс.

Возможных исходов больше сотни. Как часто бывает в жизни, лучшие из них обычно и труднее всего получить.

Ваша история будет зависеть от событий экспедиции, стоимости возвращенных предметов и состояния здоровья в конце игры.

Если судьба вам не понравилась, всегда можно попробовать снова.

Счет забега отображается внизу экрана. Разные факторы дают плюсы и минусы, а расчет каждого показан отдельно.

Если результат входит в вашу десятку лучших, история также сохранится вместе с ним. Щелкните любой рекорд в таблице, чтобы перечитать эпилог этой игры. Так ваши лучшие партии продолжают жить.

Конфигурация и настройки игры

Как и положено PC-игре, Scavenger SV-4 очень гибко настраивается. Запустите configtool.exe или нажмите Options.

Игра может работать в трех основных режимах, выбираемых радиокнопками Video Mode.

Full Screen попытается изменить разрешение рабочего стола Windows на выбранное в списке. Для большинства компьютеров это единственный способ получить масштабирование: если ради частоты кадров вы хотите запустить игру в меньшем разрешении, чем родное разрешение монитора, оно будет корректно растянуто на экран. Однако такой режим хуже подходит для нескольких мониторов и может нарушить расположение значков на рабочем столе.

Windowed запускает Scavenger в окне. Если окно теряет фокус, игра ставится на паузу. Выбор разрешения меняет размер окна. Этот вариант лучше подходит для многомониторных систем и удобен для параллельной работы с другими задачами, но снижает погружение.

Windowed (Fullscreen) пытается включить безрамочный полноэкранный оконный режим. Он обычно подходит для нескольких мониторов и позволяет выбрать, на каком рабочем столе запускать игру. Минус в том, что Scavenger нельзя запустить ниже полного родного разрешения этого стола, что может быть слишком медленно.

Настройки качества видео

Внизу есть три предустановки, если вы не хотите настраивать все вручную.

Antialiasing сглаживает ступенчатые края линий на объектах и тенях ценой небольшой нагрузки.

Wait V-Sync устраняет разрывы изображения, но снижает частоту кадров.

Cast Shadows может быть None, Sun или All. Этот параметр сильно влияет на частоту кадров и заметно меняет вид игры.

Reduce Lights включен по умолчанию. Используемая в игре техника освещения делает каждый источник дорогим для рендера. Когда опция включена, корабль гасит свет в комнатах, не соседних с вашей. Если система очень быстрая и это вас раздражает, снимите флажок.

Texture Detail выбирает размер загружаемых текстур. Low подходит для видеокарт с менее чем 1 ГБ памяти. High требует около 1 ГБ. Insane требует 2 ГБ и больше и может замедлять запуск.

Materials Detail управляет сложностью расчетов освещения. Low рендерит большинство поверхностей вообще без шейдера - быстро, но без блеска и неровностей. High включает попиксельное освещение. Ultra самый сложный, добавляет detail textures и UV jitter.

LOD Distance в основном задает дальность обзора на поверхности планеты; при Minimum также ограничивает обзор на корабле только соседними комнатами.

Настройки игрового процесса

Selecting Object Assistance позволяет включить или выключить прицел и подсветку объектов при наведении мыши.

Auto Align On Terminals определяет, будет ли персонаж автоматически выравниваться перед терминалом.

Zero G на корабле можно отключить, если вам трудно ориентироваться в трех измерениях.

Swap screens instead применяется, когда вы назначаете модуль на уже занятый экран.

Color задает окраску корабля и интерфейса. По умолчанию цвет случайный, но можно выбрать постоянный.

Player FOV задает угол обзора в градусах.

Mouse Sensitivity настраивается отдельно для обзора мышью и управления курсорами.

Sound и Music включают или выключают звук и музыку.

Starting Equipment задает, что будет на ровере и в хранилище в начале новых игр.

Keybindings позволяет назначить основную и вторичную клавишу для всех действий.

Joysticks or Gamepads, если отмечено, проведет вас через настройку игрового контроллера. Нужно будет двигать контроллер и привязать кнопки и оси, как в авиасимуляторе.

Полезные советы

- Центральный дисплей в Rover Uplink ничем особым не отличается, кроме размера. Камеру можно вывести на любой экран.

- Большой центральный экран удобен, чтобы рассмотреть содержимое маленького экрана. Перетащите маленький экран на центральный, изучите картинку, затем повторите действие, чтобы поменять их обратно.

- Вероятно, вам не нужно все снаряжение, которое стоит на ровере по умолчанию. Откройте Config Tool, вкладку Starting Equipment, и оставьте только то, что нравится. Новые игры будут начинаться только с этим набором.

- Радиация часто выводит терминалы из строя. Перезапускайте их в инженерном отсеке, в задней части корабля.

- Каждая новая игра происходит в другой вселенной, в другом "что могло бы быть". Открытия из одной игры могут не действовать в другой, но всегда полезны внутри текущего забега.

- Некоторые модули взаимодействуют с другими, положительно и отрицательно. Найденная карта может рисовать данные на обзорной карте, целевой компьютер - улучшать захват ракетой, и так далее.

- Если используете контроллер питания, поставьте его в начало списка. Иначе можно получить парадокс: контроллеру хватает энергии только тогда, когда ему не хватает энергии для работы. Мерцание забавно, но вряд ли это то, чего вы хотели.

Бесполезные советы

Как избавиться от всех помех в видеосигнале?

Опустите корабль на более низкую орбиту. Это убьет вас за секунды, зато все камеры станут куда чище.

Как увеличить число слотов модулей на ровере?

Вырвите аппаратуру радиоуправления и двигатель возврата на орбиту. Освободится как минимум еще два слота.

Как ускорить путь ровера между кораблем и планетой?

Большая часть времени уходит на аэроторможение и стыковку. Перепрограммируйте автопилот ровера, чтобы он пропускал эти этапы, и все станет намного быстрее. Ровер ударится как метеор, но зато быстро.

Как разместить на корабле больше 28 возвращенных предметов?

Выкиньте прочий хлам со склада. В основном это еда и картриджи переработчика, чтобы добраться домой, так что ничего страшного.

Заметка автора:

Scavenger SV-4 - инди-игра, написанная одним человеком примерно за пять лет, с общим бюджетом разработки примерно как ужин на четверых в обычном ресторане.

Если вы найдете ошибку, прошу прощения. Я сделал все, что мог. Пожалуйста, помните, что большинство игр создаются командами из десятков или сотен людей.

Надеюсь, игра вам понравится.

Титры

Игра и руководство:

Deric Ruhl

Главная музыкальная тема:

Michael Flannery II

Дополнительная помощь:

Christine Ruhl

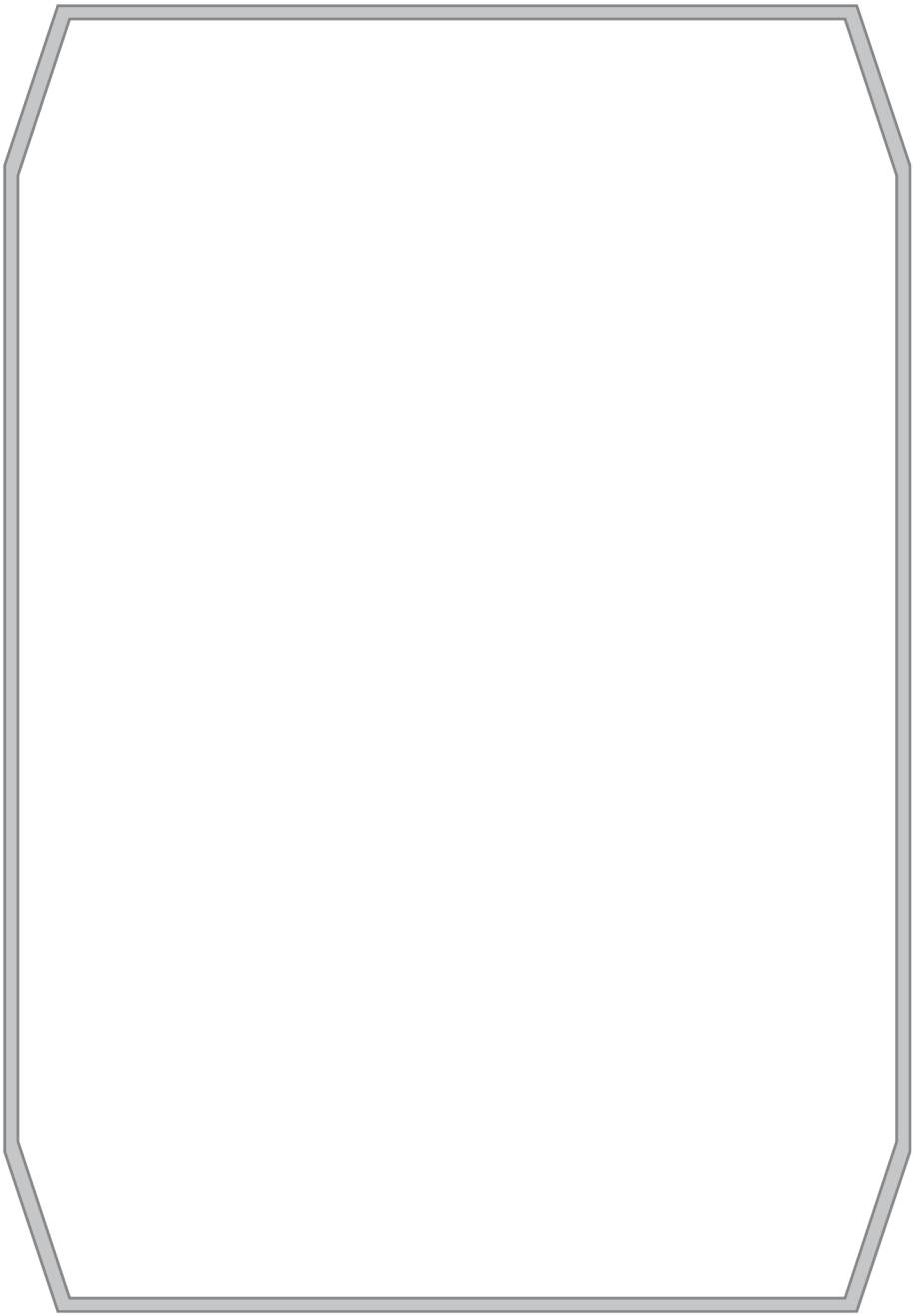
Jennifer Combs

Raven Alder

Kim Raymoure

Jeff Ruhl

Raven Black

T. Brannigan

Scavenger SV-4 (c) 2018 Deric Ruhl, HoroArch